

Möte 14, 12/10 (LV6)

Närvarande: Kajsa Bjäräng, Viktoria Enderstein, Elin Eriksson, Lisa Fahlbeck, Alice Olsson

Mötesagenda

1. Avstämning
2. Diskussion
3. Fortsatt arbete

1 Avstämning

Viktoria gjorde lite förbättringar på AddPlayerActivity. Dessvärre är den inte helt optimal ännu men valde att pausa det och lägga fokus på viktigare delar tillsvidare.

Elin och Viktoria har gjort en ChallengeFactory och dess motsvarande subklasser.

Elin har kopplat knapparna för kategorier till namnen på dem, genom att texten sätts i onCreate från information vyn får från modellen. Detta är en gång för att minska antalet ställen som namn på kategorier hårdkodas in. Elin har även påbörjat lite kommentering av koden med javadoc, men inte kommit långt i det.

Alice har varit sjuk hela helgen och har följt arbetet på distans och hållit sig uppdaterad.

Kajsa började med att ändra namn på paketen och mapparna och det var betydligt svårare än vad hon tänkt. Det slutade med att allt krånglade till sig så mycket att hon blev tvungen att klona ner projektet på nytt och har beslutat att gå och be handledaren om hjälp. Hon kände sig frustrerad över att ha lagt 3 timmar på något helt i onödan och började istället att implementera de tre olika vyerna för vardera challenge. Hon håller fortfarande på detta och är inte riktigt klar men på god väg.

Lisa har fixat så att instruktionen för respektive kategori är den som visas om spelaren trycker på ett frågetecken som nu finns på alla vyer med challenges. Därefter har hon börjat implementera klassen GameRound. Med hjälp av GameRound har hon börjat på en metod som ska se till att en spelare inte får samma challenge två gånger i ett spel.

Vi har uppdaterat design modellen samt domän modellen och fortsatt skriva på SDD och RAD dokumenten.

2 Diskussion

Vi har inte lyckats få gitinspector att funka, vilket är lite tråkigt. Vi hade velat kolla en gång hur vi ligger till i mängd kod, både redan skriven och vad vi har kvar. Viktoria mailar handledaren och får hjälp.

Har vi implementerat MVC, framför allt controller rätt? Just nu fungerar den mest som ett interface mellan vy och modell, är det rätt?

3 Fortsatt arbete

Kajsa ska fortsätta med att implementera de olika vyerna och få ihop hur det ska "hoppas" mellan dem. Alice ska hoppa in och hjälpa henne med detta.

Elin och Viktoria ska börja koppla så att poäng och utmaningar syns i de olika vyerna som Kajsa jobbar på.

Elin ska försöka fixa visual feedback på knapparna till kategorierna.

Lisa ska fortsätta att utveckla implementationen av GameRound och den funktionalitet som klassen tillför.

Hela gruppen ska jobba mer med SDD och RAD.